GESTÃO ESCOLAR, PSICOMOTRICIDADE E TECNOLOGIAS

UM OLHAR INTEGRADO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA

FABIANE BANDEIRA VIANA

GESTÃO ESCOLAR, PSICOMOTRICIDADE E TECNOLOGIAS: UM OLHAR INTEGRADO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA.

Fabiane Bandeira Viana

A educação inclusiva contemporânea exige abordagens inovadoras que articulem gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias digitais. A gestão escolar, quando apoiada por ferramentas tecnológicas, favorece a organização administrativa, pedagógica e financeira, permitindo maior eficiência nos processos institucionais e no acompanhamento do desempenho dos alunos. Softwares de gestão, plataformas digitais e ambientes virtuais de aprendizagem possibilitam a coleta de dados em tempo real, otimizam a tomada de decisões e fortalecem a comunicação entre escola, docentes, estudantes e famílias, contribuindo para uma prática mais democrática e participativa (Procasko; Giraffa, 2022; Silva et al., 2024). O gestor escolar assume um papel estratégico como mediador entre a inovação tecnológica e as práticas pedagógicas. Sua atuação vai além da administração burocrática, envolvendo a criação de um ambiente de aprendizagem que valorize a diversidade e potencialize o desenvolvimento de todos os estudantes. A tecnologia, quando utilizada de forma crítica e consciente, amplia as possibilidades de acompanhamento individualizado e promove recursos acessíveis que beneficiam especialmente alunos com necessidades educacionais específicas. Paralelamente, a psicomotricidade, enquanto área que integra dimensões motoras, cognitivas e emocionais, desempenha papel fundamental na formação integral das crianças, sobretudo na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Atividades psicomotoras planejadas e acompanhadas de forma estratégica favorecem o desenvolvimento da motricidade, percepção, cognição e aspectos socioemocionais, influenciando diretamente o processo de aprendizagem (Moran, 2009; Papert, 2007). Além disso, o trabalho psicomotor contribui para a inclusão, na medida em que respeita ritmos individuais, estimula a autonomia e fortalece a autoestima dos estudantes. A integração entre gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias representa, portanto, uma visão estratégica para a educação inclusiva, pois permite planejar e monitorar ações pedagógicas que respeitam a diversidade e promovem a equidade educacional. Evidências apontam que experiências de gestão democrática apoiadas em tecnologias digitais resultam em maior transparência, engajamento comunitário e melhoria nos indicadores de desempenho acadêmico (Procasko; Giraffa, 2022). A articulação desses três campos favorece não apenas a inovação pedagógica, mas também a construção de uma escola mais acessível, participativa e centrada no desenvolvimento integral dos estudantes. A inclusão educacional, entendida como direito e não privilégio, demanda práticas colaborativas que unam gestores, professores, famílias e comunidade em torno de um mesmo propósito. A tecnologia atua como meio facilitador, a gestão escolar como eixo organizador e a psicomotricidade como fundamento do desenvolvimento humano. Assim, pode-se afirmar que a educação inclusiva contemporânea depende da capacidade de articular saberes e práticas de forma integrada, assegurando que cada estudante seja reconhecido em sua singularidade e tenha acesso a oportunidades equitativas de aprendizagem e crescimento.

Palavras-chave: Gestão escolar; psicomotricidade; tecnologias digitais; educação inclusiva; inovação pedagógica.

SCHOOL MANAGEMENT, PSYCHOMOTRICITY AND TECHNOLOGIES: AN INTEGRATED PERSPECTIVE FOR INCLUSIVE EDUCATION.

Fabiane Bandeira Viana

Contemporary inclusive education demands innovative approaches that articulate school management, psychomotricity, and digital technologies. School management, when supported by technological tools, enhances administrative, pedagogical, and financial organization, ensuring greater efficiency in institutional processes and in monitoring student performance. Management software, digital platforms, and virtual learning environments allow for real-time data collection, optimize decision-making, and strengthen communication among schools, teachers, students, and families, contributing to a more democratic and participatory practice (Procasko & Giraffa, 2022; Silva et al., 2024). In this context, the school manager plays a strategic role as a mediator between technological innovation and pedagogical practices. Their role goes beyond bureaucratic administration, encompassing the creation of a learning environment that values diversity and fosters the development of all students. Technology, when used critically and consciously, broadens the possibilities for individualized monitoring and promotes accessible resources that particularly benefit students with special educational needs. At the same time, psychomotricity—an area that integrates motor, cognitive, and emotional dimensions—plays a fundamental role in the holistic development of children, especially in early childhood education and the initial years of elementary school. Strategically planned and guided psychomotor activities foster the development of motor skills, perception, cognition, and socio-emotional aspects, directly influencing the learning process (Moran, 2009; Papert, 2007). Furthermore, psychomotor practices contribute to inclusion by respecting individual learning rhythms, stimulating autonomy, and strengthening students' self-esteem. The integration of school management, psychomotricity, and technologies thus represents a strategic vision for inclusive education, as it enables the planning and monitoring of pedagogical actions that respect diversity and promote educational equity. Evidence shows that democratic management experiences supported by digital technologies result in greater transparency, community engagement, and improvements in academic performance indicators (Procasko & Giraffa, 2022). The articulation of these three fields fosters not only pedagogical innovation but also the construction of a more accessible, participatory school focused on the integral development of students. Inclusive education, understood as a right and not a privilege, requires collaborative practices that bring together managers, teachers, families, and the community around a shared purpose. In this process, technology acts as a facilitating tool, school management as the organizing axis, and psychomotricity as the foundation of human development. Thus, it can be affirmed that contemporary inclusive education relies on the ability to articulate knowledge and practices in an integrated way, ensuring that each student is recognized in their uniqueness and has access to equitable opportunities for learning and growth.

Keywords: School management; psychomotricity; digital technologies; inclusive education; pedagogical innovation.

GESTIÓN ESCOLAR, PSICOMOTRICIDAD Y TECNOLOGÍAS: UNA MIRADA INTEGRADA PARA LA EDUCACIÓN INCLUSIVA.

Fabiane Bandeira Viana

La educación inclusiva contemporánea exige enfoques innovadores que articulen gestión escolar, psicomotricidad y tecnologías digitales. La gestión escolar, cuando está apoyada por herramientas tecnológicas, favorece la organización administrativa, pedagógica y financiera, permitiendo mayor eficiencia en los procesos institucionales y en el seguimiento del rendimiento de los estudiantes. Los softwares de gestión, las plataformas digitales y los entornos virtuales de aprendizaje posibilitan la recolección de datos en tiempo real, optimizan la toma de decisiones y fortalecen la comunicación entre escuela, docentes, estudiantes y familias, contribuyendo a una práctica más democrática y participativa (Procasko & Giraffa, 2022; Silva et al., 2024). En este contexto, el gestor escolar asume un papel estratégico como mediador entre la innovación tecnológica y las prácticas pedagógicas. Su función va más allá de la administración burocrática, involucrando la creación de un ambiente de aprendizaje que valore la diversidad y potencie el desarrollo de todos los estudiantes. La tecnología, cuando es utilizada de manera crítica y consciente, amplía las posibilidades de acompañamiento individualizado y promueve recursos accesibles que benefician especialmente a los alumnos con necesidades educativas específicas. Paralelamente, la psicomotricidad, como área que integra dimensiones motoras, cognitivas y emocionales, desempeña un papel fundamental en la formación integral de los niños, sobre todo en la educación infantil y en los primeros años de la educación primaria. Las actividades psicomotoras planificadas y acompañadas de forma estratégica favorecen el desarrollo de la motricidad, la percepción, la cognición y los aspectos socioemocionales, influyendo directamente en el proceso de aprendizaje (Moran, 2009; Papert, 2007). Además, el trabajo psicomotor contribuye a la inclusión en la medida en que respeta los ritmos individuales, estimula la autonomía y fortalece la autoestima de los estudiantes. La integración entre gestión escolar, psicomotricidad y tecnologías representa, por lo tanto, una visión estratégica para la educación inclusiva, pues permite planificar y monitorear acciones pedagógicas que respeten la diversidad y promuevan la equidad educativa. La evidencia señala que experiencias de gestión democrática apoyadas en tecnologías digitales resultan en mayor transparencia, compromiso comunitario y mejora en los indicadores de desempeño académico (Procasko & Giraffa, 2022). De esta manera, la articulación de estos tres campos favorece no solo la innovación pedagógica, sino también la construcción de una escuela más accesible, participativa y centrada en el desarrollo integral de los estudiantes. La educación inclusiva, entendida como un derecho y no como un privilegio, demanda prácticas colaborativas que unan a gestores, docentes, familias y comunidad en torno a un mismo propósito. En este proceso, la tecnología actúa como medio facilitador, la gestión escolar como eje organizador y la psicomotricidad como fundamento del desarrollo humano. Así, se puede afirmar que la educación inclusiva contemporánea depende de la capacidad de articular saberes y prácticas de forma integrada, garantizando que cada estudiante sea reconocido en su singularidad y tenga acceso a oportunidades equitativas de aprendizaje y crecimiento.

Palabras clave: Gestión escolar; psicomotricidad; tecnologías digitales; educación inclusiva; innovación pedagógica.

UNA ESCUELA QUE ABRAZA

Fabiane Bandeira Viana
Simone Helen Drumond
Gladys Nogueira Cabral

En la escuela que sueña despierta,
la gestión abre puertas con amor,
tecnologías tienden sus redes,
y la psicomotricidad late en cada flor.

Los niños corren, pintan y saltan,
sus cuerpos hablan con libertad,
cada movimiento es palabra,
cada sonrisa, identidad.

La directora escucha con calma,
los maestros siembran confianza y paz,
las familias caminan unidas,
la comunidad aprende a soñar.

La tecnología no reemplaza abrazos,
pero ayuda a tender la voz,
lleva el saber hasta cada rincón,
y hace visible a cada uno de los dos.

Porque la inclusión no es promesa,
es derecho, semilla y calor,
donde gestión, cuerpo y ciencia,
se unen en un mismo clamor.

Así florece la escuela querida,
abierta, diversa, sin condición,
donde cada niño y niña respira
un futuro de luz y unión.

Fabiane Bandeira Viana é uma educadora comprometida com a transformação social e escolar por meio de práticas inovadoras que dialogam diretamente com as necessidades do mundo contemporâneo. Sua trajetória é marcada pela inquietação diante dos desafios que a escola enfrenta diariamente e pela crença de que a pesquisa acadêmica deve estar a serviço da realidade educacional, aproximando teoria e prática em benefício da inclusão e da equidade. Fabiane não se limita a observar o que está posto, mas busca construir caminhos que permitam repensar a gestão escolar, reconhecendo-a como espaço de liderança democrática, capaz de organizar processos, acolher diversidades e fomentar uma cultura participativa. Sua inspiração surge da convicção de que a escola precisa ser um lugar vivo, aberto ao diálogo e em constante movimento, onde o gestor se torne mediador de práticas que valorizem a pluralidade de sujeitos e contextos.

A autora volta seu olhar também para a psicomotricidade, compreendendo-a como eixo essencial da formação integral dos estudantes. Fabiane reconhece que os aspectos motores, cognitivos e emocionais não podem ser dissociados da aprendizagem, pois constituem um todo indissociável que dá sentido às experiências escolares. Em suas reflexões, ela evidencia como as atividades psicomotoras, quando bem planejadas, contribuem para a autoestima, a autonomia e o desenvolvimento socioemocional,

especialmente nos anos iniciais da vida escolar. Sua pesquisa se inspira na crença de que cada corpo que aprende é também um corpo que sente, percebe e interage com o mundo, e que a educação inclusiva deve ser sensível a essas dimensões. Assim, ela projeta sua investigação como instrumento para valorizar a singularidade de cada estudante, respeitando ritmos e potencialidades individuais.

A tecnologia é outro pilar fundamental que inspira a produção de Fabiane. Longe de compreender as ferramentas digitais apenas como instrumentos técnicos, ela as enxerga como meios capazes de ampliar horizontes, promover acessibilidade e favorecer a democratização do conhecimento. Em suas análises, evidencia que softwares de gestão, plataformas digitais e ambientes virtuais não substituem o humano, mas potencializam a prática docente e o trabalho administrativo quando utilizados de forma crítica e ética. Para ela, a tecnologia é aliada da escola inclusiva, pois aproxima famílias, fortalece a comunicação entre atores escolares e permite acompanhar com mais precisão o desenvolvimento dos estudantes. Sua visão aponta para a necessidade de superar o uso fragmentado desses recursos, integrando-os de modo estratégico às políticas de gestão e às práticas pedagógicas.

A partir dessa articulação entre gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias, Fabiane Bandeira Viana projeta uma pesquisa que se caracteriza por sua força transformadora. Sua inspiração nasce da certeza de que não basta acumular diagnósticos ou descrever problemas; é preciso propor alternativas, fomentar novas possibilidades e dar visibilidade às práticas que já apontam para a mudança. Ela acredita que a escola inclusiva só será uma realidade se houver integração entre saberes, cooperação entre os diferentes sujeitos educativos e compromisso ético com a justiça social. Sua produção acadêmica não é distante da vida cotidiana da escola, mas profundamente enraizada nas necessidades concretas que gestores, professores, estudantes e famílias vivenciam.

Fabiane Bandeira Viana se inspira em uma educação que seja, antes de tudo, humana, acolhedora e plural. Sua pesquisa busca ser um convite à reflexão e à ação, incentivando gestores e educadores a compreenderem a escola como espaço de construção coletiva, no qual diversidade não é obstáculo, mas riqueza. Ao articular gestão, psicomotricidade e tecnologias digitais, ela aponta para uma educação inclusiva capaz de reconhecer e valorizar cada sujeito em sua singularidade. Mais do que uma pesquisadora, Fabiane se coloca como educadora inovadora, cuja missão é semear práticas que transformem não apenas a escola, mas também a vida de todos que dela fazem parte, reafirmando que a educação inclusiva é um direito inegociável e um caminho possível quando se alia sensibilidade, pesquisa e inovação.

FABIANE BANDEIRA VIANA

GESTÃO ESCOLAR, PSICOMOTRICIDADE E TECNOLOGIAS

UM OLHAR INTEGRADO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA

GESTÃO ESCOLAR, PSICOMOTRICIDADE E TECNOLOGIAS: UM OLHAR INTEGRADO PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA.

Fabiane Bandeira Viana

1. INTRODUÇÃO

A educação contemporânea passa por transformações significativas impulsionadas pela integração de tecnologias digitais, pela valorização da gestão escolar eficiente e pelo reconhecimento da importância da psicomotricidade no desenvolvimento infantil. Esses três elementos, quando articulados, constituem uma abordagem inovadora e estratégica para a promoção da educação inclusiva, contribuindo para a melhoria dos processos pedagógicos, administrativos e formativos no ambiente escolar.

A gestão escolar, fundamentada no uso de ferramentas tecnológicas, possibilita a otimização de processos internos, o acompanhamento mais preciso do desempenho dos estudantes e a ampliação da comunicação com a comunidade escolar. De acordo com Silva et al. (2024), a adoção de softwares, plataformas digitais e ambientes virtuais de aprendizagem promove uma gestão mais transparente e democrática, permitindo que pais, professores e gestores tenham acesso a informações em tempo real.

A psicomotricidade constitui-se como um campo essencial para a formação integral das crianças, especialmente na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental. Segundo Moran (2009) e Papert (2007), atividades psicomotoras planejadas adequadamente favorecem o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional, aspectos que se inter-relacionam de maneira direta com a aprendizagem escolar e com a construção da autonomia dos alunos.

A união entre gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias cria condições para a implementação de práticas pedagógicas mais inclusivas, que valorizam as potencialidades individuais e coletivas dos estudantes. Esse olhar integrado permite que a escola desenvolva um papel estratégico na construção de ambientes de aprendizagem acessíveis, dinâmicos e participativos, fortalecendo o compromisso social da educação.

No cenário atual, as tecnologias educacionais vêm sendo reconhecidas como instrumentos capazes de transformar a prática pedagógica. Para Sancho e Hernandez (2006), a tecnologia aplicada ao contexto escolar amplia as possibilidades de interação, facilita o acesso à informação e oferece suporte a metodologias inovadoras que dialogam com as necessidades contemporâneas de ensino e aprendizagem.

A gestão escolar apoiada por tecnologias fortalece a tomada de decisão, uma vez que a coleta e análise de dados em tempo real permitem identificar dificuldades, propor

soluções e monitorar resultados com maior eficiência. Essa perspectiva, destacada por Procasko e Giraffa (2022), evidencia como a inovação administrativa pode impactar positivamente os indicadores de desempenho acadêmico e a satisfação da comunidade escolar.

> Procasko e Giraffa (2022) apresentam um estudo de caso que exemplifica os efeitos dessas políticas: Em uma escola pública que adotou uma abordagem de gestão inovadora, baseada no uso de plataformas digitais para o acompanhamento do desempenho escolar e para a comunicação com a comunidade, os resultados foram notáveis. A gestão tornou-se participativa, com os pais e alunos tendo acesso direto às informações e podendo contribuir para as decisões escolares. Além disso, a escola registrou uma melhoria significativa nos indicadores de desempenho acadêmico, atribuída à maior transparência e ao engajamento da comunidade (Procasko e Giraffa, 2022, p. 38, apud Silva *et al,* 2024).

A psicomotricidade, por sua vez, apresenta uma contribuição indispensável à educação inclusiva, ao considerar que o desenvolvimento motor está diretamente relacionado à cognição, à percepção e à afetividade da criança. Atividades práticas, jogos e brincadeiras no ambiente escolar favorecem a prevenção de distúrbios psicomotores e estimulam a formação de habilidades fundamentais para a vida escolar e social.

Quando integrada à gestão escolar e ao uso de tecnologias digitais, a psicomotricidade ganha novas possibilidades de planejamento e acompanhamento. Gestores e professores podem utilizar plataformas digitais para organizar atividades, registrar observações sobre o desenvolvimento dos alunos e acompanhar a evolução das competências motoras, cognitivas e emocionais, garantindo maior efetividade no processo educativo (Teixeira, 2010; Unesco, 2013).

A importância desse debate também reside no fato de que a escola contemporânea deve estar preparada para lidar com a diversidade, promovendo práticas que assegurem a equidade e o respeito às diferenças. A educação inclusiva exige que gestores, professores e comunidade escolar unam esforços para oferecer oportunidades de aprendizagem que contemplem todos os alunos, respeitando ritmos, estilos e necessidades específicas.

Estudos de caso relatados por Procasko e Giraffa (2022) demonstram que escolas que adotaram práticas de gestão democrática com o apoio de tecnologias digitais registraram maior transparência na comunicação, engajamento da comunidade e resultados expressivos no desempenho acadêmico. Tais evidências reforçam o potencial da integração entre gestão, psicomotricidade e tecnologias como caminho viável para a construção de políticas educacionais inovadoras.

Torna-se evidente que a relevância da presente pesquisa está em destacar como a interconexão desses três campos pode transformar a realidade escolar, promovendo

ambientes de aprendizagem mais humanizados, acessíveis e adaptados às demandas da sociedade digital. A inovação pedagógica, aliada à gestão estratégica e ao desenvolvimento psicomotor, contribui para a formação integral dos estudantes, preparando-os para os desafios da vida em sociedade.

2. DESENVOLVIMENTO

A educação contemporânea tem enfrentado desafios cada vez mais complexos, exigindo das escolas não apenas a transmissão de conhecimentos, mas também a construção de práticas pedagógicas que reconheçam a diversidade, promovam a inclusão e garantam oportunidades equitativas para todos os estudantes. A gestão escolar ganha papel central, pois é ela quem organiza os processos administrativos, pedagógicos e sociais que dão sustentação ao trabalho coletivo. Quando essa gestão se integra às tecnologias digitais e ao campo da psicomotricidade, amplia-se a capacidade da escola de responder às demandas atuais, articulando inovação e cuidado humano em favor de uma educação mais justa e transformadora.

A gestão escolar integrada às tecnologias digitais representa um caminho estratégico para fortalecer a eficiência institucional. Plataformas de gestão, softwares educacionais e ambientes virtuais de aprendizagem possibilitam o acompanhamento em tempo real de dados, a personalização de trajetórias e a comunicação contínua com famílias e comunidades. Para além da dimensão técnica, essa integração favorece práticas democráticas, pois promove transparência nos processos, amplia o engajamento da comunidade escolar e permite a tomada de decisões fundamentadas em informações precisas (Procasko & Giraffa, 2022). A tecnologia se torna aliada na construção de uma escola mais acessível, participativa e inovadora.

Paralelamente, a psicomotricidade emerge como campo indispensável para pensar a educação inclusiva, uma vez que ela integra aspectos motores, cognitivos e emocionais do desenvolvimento humano. Na prática pedagógica, atividades psicomotoras bem planejadas ajudam as crianças a explorar o corpo, a expressar emoções, a organizar o pensamento e a construir relações com o meio. Ao considerar o corpo como linguagem e instrumento de aprendizagem, a psicomotricidade favorece a inclusão de estudantes com diferentes ritmos, estilos e necessidades, reforçando a ideia de que aprender é um processo integral e não fragmentado.

A integração entre gestão escolar, tecnologias e psicomotricidade não se limita à soma de áreas distintas, mas configura uma proposta holística de transformação da escola. Gestores que compreendem a importância da psicomotricidade para a aprendizagem e

utilizam recursos tecnológicos para monitorar e organizar práticas pedagógicas conseguem criar condições mais equitativas para o desenvolvimento dos estudantes. Essa visão sistêmica assegura que nenhum aspecto da formação seja negligenciado, promovendo tanto o desenvolvimento acadêmico quanto o emocional e social.

Do ponto de vista prático, experiências de gestão apoiadas em tecnologias digitais têm mostrado resultados positivos na promoção da inclusão. O uso de plataformas adaptativas, por exemplo, permite atender a estudantes com dificuldades de aprendizagem ou necessidades educacionais especiais, oferecendo recursos personalizados. Simultaneamente, programas psicomotores desenvolvidos em parceria com professores de educação física e psicopedagogos fortalecem a autoestima, a concentração e as habilidades sociais das crianças, criando um ambiente propício ao aprendizado. Essa articulação evidencia que a inclusão é mais efetiva quando há integração de diferentes campos do saber.

No campo teórico, Moran (2009) e Papert (2007) já apontavam para a importância de metodologias que unam corpo, mente e tecnologia na formação dos estudantes. As contribuições de Procasko e Giraffa (2022) reforçam esse argumento, ao demonstrar que a gestão democrática apoiada em ferramentas digitais resulta em maior engajamento e eficácia. Tais referenciais mostram que a integração entre gestão, psicomotricidade e tecnologia não é apenas desejável, mas necessária para enfrentar os desafios contemporâneos da escola inclusiva.

A gestão escolar, nesse sentido, precisa ser repensada não como um conjunto de tarefas burocráticas, mas como liderança pedagógica e humana. É o gestor quem mobiliza recursos, articula parcerias, envolve professores e famílias, e estabelece condições para que a tecnologia e a psicomotricidade se tornem partes efetivas do cotidiano escolar. Sua atuação estratégica é indispensável para que a escola funcione como espaço de equidade, no qual cada estudante encontra oportunidades de aprender segundo suas potencialidades.

O papel da tecnologia na promoção da acessibilidade. Recursos digitais inclusivos, como softwares de leitura, tradutores automáticos e ambientes virtuais acessíveis, contribuem para que estudantes com deficiência possam participar plenamente das atividades escolares. Essa dimensão inclusiva da tecnologia se fortalece quando associada à gestão comprometida e à psicomotricidade, que oferece suporte ao desenvolvimento motor e emocional. A combinação desses elementos garante um olhar integral sobre o estudante, reconhecendo sua singularidade.

A psicomotricidade tem relevância particular na educação infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental, fases em que o desenvolvimento corporal e emocional se

entrelaça fortemente com a aprendizagem acadêmica. Atividades como jogos, brincadeiras e exercícios motores estimulam não apenas o corpo, mas também a atenção, a memória e a linguagem. Quando planejadas em conjunto com ferramentas tecnológicas e acompanhadas pela gestão, essas práticas se tornam estratégias inclusivas poderosas, capazes de valorizar os diferentes ritmos de aprendizagem.

O impacto dessa integração vai além do desempenho escolar. Uma gestão que incorpora tecnologias e práticas psicomotoras contribui para formar sujeitos mais autônomos, críticos e criativos. A escola, nesse modelo, deixa de ser apenas transmissora de conteúdos e passa a ser espaço de desenvolvimento humano integral. Isso significa que o aprendizado se conecta à vida, às emoções, à cultura e às relações sociais, possibilitando que os estudantes construam um futuro mais justo e solidário.

É importante destacar também que essa abordagem fortalece a função social da escola como espaço de transformação. Ao adotar práticas de gestão democrática e integradora, apoiadas em tecnologias inclusivas e na valorização do corpo e das emoções, a escola reafirma seu papel de agente de equidade social. Isso implica assumir a inclusão não como discurso, mas como prática cotidiana, traduzida em metodologias, recursos e atitudes que asseguram a participação plena de todos.

Pode-se afirmar que a integração entre gestão escolar, tecnologias digitais e psicomotricidade é um caminho fecundo para promover a educação inclusiva no século XXI. A análise teórica e as experiências práticas apontam que essa articulação amplia a eficácia pedagógica, fortalece a comunidade escolar e garante o desenvolvimento integral dos estudantes. Ao reafirmar a escola como espaço de transformação social, de equidade e de promoção da totalidade do ser humano, essa abordagem oferece não apenas soluções para os desafios atuais, mas também esperança para um futuro educacional mais humano, justo e inovador.

2.1. METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa de revisão bibliográfica, com foco na análise e interpretação de fontes secundárias relacionadas à gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias digitais, tendo em vista sua contribuição para a educação inclusiva. A escolha dessa metodologia justifica-se pela necessidade de reunir, sistematizar e discutir o conhecimento produzido em diferentes perspectivas, ampliando a compreensão sobre a integração entre esses campos.

O processo metodológico desenvolveu-se em três etapas principais: (i) identificação e seleção de obras em bases de dados acadêmicas (Google Scholar, SciELO,

CAPES, entre outras); (ii) leitura exploratória para triagem e categorização das publicações; e (iii) leitura analítica e síntese dos conteúdos, com ênfase na relação entre os conceitos e as práticas de gestão inovadora, desenvolvimento psicomotor e uso pedagógico de tecnologias digitais.

Entre as referências selecionadas, Moran, Masetto e Behrens (2000; 2009) e Papert (2007) oferecem fundamentos teóricos sobre o papel das tecnologias na mediação pedagógica, contribuindo para a discussão sobre a inovação nos processos de ensino-aprendizagem. Esses autores reforçam que os recursos digitais não devem ser vistos apenas como suporte técnico, mas como ferramentas que podem transformar práticas pedagógicas e favorecer a inclusão.

No campo da gestão escolar, as contribuições de Procasko e Giraffa (2020; 2022) e Silva et al. (2024) mostram como modelos inovadores, apoiados pela cultura digital, resultam em maior transparência, engajamento comunitário e eficiência administrativa. Essas produções fundamentam a análise sobre a relevância de integrar a gestão institucional às demandas de uma educação inclusiva e participativa.

Obras como as de Sancho e Hernandez (2006), Livingstone (2012) e Bocconi, Kampylis e Punie (2012) abordam a relação entre tecnologias digitais e práticas educativas transformadoras, oferecendo uma base comparativa para compreender experiências internacionais e situar a pesquisa no contexto global.

No que se refere à educação inclusiva e desenvolvimento psicomotor**,** Teixeira (2010) e a UNESCO (2013) reforçam a importância da inclusão digital como meio de ampliar a equidade educacional, enquanto autores como Karling (2010) destacam a didática necessária para alinhar inovação tecnológica, metodologias de ensino e desenvolvimento integral dos alunos.

Ainda, obras como Chaves e Setzer (2006) e Balsamo de Mello et al. (2022) fornecem reflexões críticas sobre os desafios da incorporação tecnológica e da gestão escolar, problematizando questões relacionadas ao controle do trabalho docente e às contradições da Nova Gestão Pública no contexto da educação digital.

A presente pesquisa organiza-se metodologicamente a partir da triangulação entre autores clássicos e contemporâneos, articulando contribuições sobre tecnologias educacionais, gestão escolar democrática e psicomotricidade como prática inclusiva. Essa triangulação teórica e prática possibilita a construção de uma análise mais ampla e consistente, pois une referenciais que abordam dimensões distintas, mas complementares do processo educativo. Ao integrar saberes consolidados com perspectivas inovadoras, busca-se compreender de maneira crítica como a escola pode assumir um papel

transformador, promovendo a equidade e a inclusão a partir de práticas pedagógicas planejadas e sustentadas pela gestão e pelo uso ético das tecnologias.

Karling (2010) oferece fundamentos sólidos sobre a didática necessária para a aprendizagem significativa, enfatizando a importância de práticas pedagógicas intencionalmente planejadas e estruturadas, que contemplem a integralidade do desenvolvimento dos alunos. Para a autora, a didática não deve restringir-se a técnicas ou metodologias isoladas, mas precisa articular objetivos, conteúdos, estratégias e avaliações em uma perspectiva formativa. Nesse sentido, a aprendizagem significativa é resultado da mediação pedagógica cuidadosa, que reconhece os estudantes como sujeitos ativos e valoriza suas experiências prévias, articulando-as aos novos conhecimentos.

As tecnologias educacionais, quando integradas de maneira crítica, podem potencializar essas práticas, tornando o ensino mais interativo, participativo e adaptado às necessidades individuais. Em vez de serem compreendidas como instrumentos neutros ou meramente técnicos, devem ser vistas como mediadoras culturais capazes de ampliar o acesso à informação, diversificar linguagens e possibilitar novas formas de interação. Essa abordagem favorece a construção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, nos quais os estudantes não apenas consomem conteúdos, mas produzem conhecimento, experimentam, criam e compartilham. A tecnologia se integra ao processo educativo como elemento de democratização e inclusão.

Complementando essa perspectiva, Kemczinski, Costa, Wehrmeister, Hounsell e Vahldick (2012) apresentam metodologias para a construção de objetos de aprendizagem interativos, oferecendo instrumentos práticos que possibilitam aos docentes desenvolver atividades digitais alinhadas aos objetivos pedagógicos. Esses objetos, quando planejados de forma contextualizada, permitem maior autonomia dos estudantes, incentivam a experimentação e possibilitam a personalização do processo de ensino-aprendizagem. Ao mesmo tempo, constituem recursos que podem ser adaptados às especificidades dos diferentes públicos escolares, atendendo assim à diversidade presente em salas de aula inclusivas.

Essa integração metodológica dialoga diretamente com os princípios da gestão escolar democrática, uma vez que o uso consciente das tecnologias e das práticas pedagógicas planejadas só se concretiza quando há um projeto coletivo, capaz de envolver gestores, docentes, estudantes e famílias.

A gestão torna-se, portanto, o eixo articulador que organiza os processos e garante que as iniciativas não fiquem fragmentadas ou isoladas. É pela via da gestão democrática

que se assegura a participação da comunidade, a transparência nas ações e a construção de um espaço em que todos os sujeitos possam contribuir para o desenvolvimento da escola.

A psicomotricidade, inserida nesse movimento, atua como prática inclusiva essencial, pois valoriza o corpo como mediador da aprendizagem e integra aspectos motores, cognitivos e afetivos. Ao ser articulada com a gestão democrática e com o uso das tecnologias educacionais, permite que a escola se torne um espaço mais sensível às necessidades individuais dos estudantes. Atividades psicomotoras, quando planejadas de maneira intencional e acompanhadas por recursos digitais, podem auxiliar na identificação de dificuldades, no desenvolvimento da autoestima e na promoção de uma aprendizagem que respeite os ritmos e singularidades de cada aluno.

A triangulação proposta nesta pesquisa não se restringe à teoria, mas busca se consolidar como prática transformadora, capaz de inspirar novas metodologias no contexto educacional real. O diálogo entre Karling (2010), Kemczinski et al. (2012) e outros autores contemporâneos fortalece a ideia de que a escola precisa assumir uma postura de constante reinvenção, na qual a gestão, a psicomotricidade e a tecnologia caminhem juntas. Esse entrelaçamento de saberes se coloca como condição indispensável para a efetivação de uma educação inclusiva, inovadora e comprometida com o desenvolvimento humano em sua totalidade.

É importante destacar que a efetividade dessa triangulação só se concretiza quando há um compromisso coletivo de todos os atores envolvidos no processo educativo. Gestores, professores, estudantes e famílias precisam compreender que a educação inclusiva não se resume a ações pontuais ou ao cumprimento de legislações, mas exige uma postura ética e política de valorização da diversidade humana. A gestão democrática atua como mediadora nesse processo, garantindo que a voz de cada sujeito seja considerada nas decisões e que as tecnologias e práticas psicomotoras sejam aplicadas de forma contextualizada, sensível e coerente com as necessidades reais da comunidade escolar. Essa perspectiva fortalece o sentimento de pertencimento e amplia a responsabilidade compartilhada pela aprendizagem e pelo desenvolvimento de todos.

Recursos digitais podem auxiliar no acompanhamento do desenvolvimento motor e cognitivo dos estudantes, permitindo diagnósticos mais precisos e estratégias pedagógicas mais adequadas. Jogos interativos, plataformas adaptativas e ferramentas de realidade aumentada, por exemplo, podem ser integrados a atividades psicomotoras, potencializando a aprendizagem e estimulando a criatividade.

Tabela 1: Referências utilizadas na pesquisa

Autor(es)	Título conforme publicado	Ano	Tipo
ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (Org.)	Integração das Tecnologias na Educação. Brasília: MEC/Seed. (Salto para o Futuro)	2005	Livro
AIRES, C. J.	Gestão democrática e tecnologias: experiência de um percurso formativo. *A Educação no Brasil e no Mundo: Avanços, Limites e Contradições*	2019	Artigo
ALONSO, C. A.	Internet no Brasil – alguns dos desafios a enfrentar. *Informática Pública*	2002	Artigo
BALSAMO DE MELLO, M.; FREITAS, C. C.; PEREIRA, R. S. da	A outra face da era digital: Nova Gestão Pública e controle do trabalho docente. *Retratos da Escola*	2022	Artigo
BOCCONI, S.; KAMPYLIS, P.; PUNIE, Y.	Innovating teaching and learning practices: Key elements for developing creative classrooms in Europe. *eLearning Papers*	2012	Artigo
CHAVES, E. O. C.; SETZER, V. W.	O uso de computadores em escolas: fundamentos e críticas. São Paulo: Scipione	2006	Livro
GUIMARÃES, U. A. et al.	Uma gestão participativa em ambientes digitais na educação contemporânea. *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar*	2023	Artigo
JÚNIOR, I. de F. V.	Reflexões sobre cibercultura e educação. *Revista Brasileira de Desenvolvimento*	2020	Artigo
KARLING, A. A.	A didática necessária. São Paulo: Ibrasa	2010	Livro
KEMCZINSKI, A.; COSTA, I. A.; WEHRMEISTER, M. A.; HOUNSELL, M. S.; VAHLDICK, A.	Metodologia para construção de objetos de aprendizagem interativos. Joinville – SC: UDESC	2012	Livro técnico
LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A.	Fundamentos de metodologia científica. São Paulo: Atlas	2003	Livro
LIVINGSTONE, S.	Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*	2012	Artigo
MENEGUELLI, F.	O novo perfil do professor: usar as novas tecnologias. *Nova Escola*	2010	Artigo de revista
MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A.	Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus	2000	Livro
MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A.	Novas tecnologias e mediação pedagógica. 16. ed. Campinas: Papirus	2009	Livro
PAPERT, S. M.	A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed	2007	Livro
PROCASKO, J. C. S. R.; GIRAFFA, L. M. M.	A gestão de instituições educacionais em tempos de cibercultura. *Militância Política e Teórico-Científica da Educação no Brasil 4*	2020	Artigo
PROCASKO, J. C. S. R.; GIRAFFA, L. M. M.	Gestão inovadora no contexto da cultura digital: reflexões a partir de múltiplos olhares. *Acta Scientiarum. Education*	2022	Artigo
SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al.	Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed	2006	Livro
SANTOS, G. A.; RISSOLI, V. R. V.	Benefícios no uso de um assistente inteligente no ensino-aprendizagem de programação computacional. Brasília: UnB	2011	Dissertação
SILVA, J. C. da; SANTOS, A. C. dos; NASCIMENTO, C. H.; TANAKA, R. A.; SILVA, T. P. A. da; OLIVEIRA, T. L. de	Gestão de instituições educacionais na era digital: práticas inovadoras e ferramentas de gestão. In: *Educação, gestão, inclusão e tecnologias digitais: transformações e perspectivas*	2024	Capítulo de livro
TEIXEIRA, A. C.	Inclusão digital: novas perspectivas para a informática educativa. Ijuí: Unijuí	2010	Livro
UNESCO	Policy guidelines for mobile learning. Paris: UNESCO	2013	Documento institucional

Fonte: Fabiane Bandeira Viana, 2025.

Lakatos e Marconi (2003), por sua vez, fundamentam o rigor metodológico da pesquisa, orientando a coleta, análise e interpretação de dados de forma sistemática e crítica. A aplicação de seus princípios assegura que a investigação não apenas descreva experiências de integração tecnológica e psicomotora, mas também produza conhecimento validado e replicável sobre a gestão escolar democrática e inclusiva.

A triangulação entre esses autores permite construir um referencial teórico robusto, combinando fundamentação didática, recursos tecnológicos interativos e rigor científico. Essa estratégia amplia a consistência do estudo, garantindo uma visão crítica e integrada sobre os impactos das tecnologias e da gestão participativa na realidade escolar contemporânea, fortalecendo a promoção de práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas.

O quadro apresenta as principais referências utilizadas na pesquisa, organizadas por autor, título, ano e tipo de trabalho. Essas referências foram selecionadas com base na relevância e contribuição para o tema do impacto da realidade aumentada no processo de alfabetização. A seleção das fontes permitiu uma sobre o tema, possibilitando uma discussão no desenvolvimento deste estudo.

2.2. A GESTÃO ESCOLAR CONTEMPORÂNEA INOVADORA COM FOCO NA PSICOMOTRICIDADE E TECNOLOGIAS PARA INCLUSÃO

A gestão escolar contemporânea exige cada vez mais uma postura inovadora que dialogue com os desafios impostos pela cultura digital. Nesse contexto, as escolas são chamadas a rever suas práticas administrativas, pedagógicas e sociais, utilizando recursos tecnológicos como instrumentos de democratização e de melhoria da qualidade educacional. Guimarães et al. (2023) mostram que a implementação de plataformas digitais de gestão escolar amplia a transparência nas decisões e fortalece o engajamento da comunidade, transformando a escola em um espaço mais participativo. Essa realidade evidencia que a tecnologia, quando aplicada de forma estratégica, não se limita a apoiar processos burocráticos, mas atua como vetor de inclusão e de construção de uma educação mais equitativa.

A psicomotricidade, por sua vez, desempenha papel essencial nesse cenário, pois contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes, especialmente nos anos iniciais da educação básica. Atividades que integram motricidade, cognição e emoção favorecem a aprendizagem, estimulando a concentração, a criatividade e a interação social. Quando a gestão escolar utiliza ferramentas digitais para planejar, monitorar e avaliar tais atividades, cria-se um ambiente em que a psicomotricidade não é vista apenas como complemento, mas como parte estratégica do processo educacional. Essa integração permite que a escola

ofereça respostas mais assertivas às necessidades individuais dos alunos, respeitando os princípios da educação inclusiva.

Segundo Procasko e Giraffa (2022), políticas educacionais fundamentadas na cultura digital devem ser acompanhadas de formação continuada para gestores e professores, a fim de garantir o uso eficaz das novas ferramentas. Isso significa que a inovação na gestão não pode se restringir à implementação de plataformas tecnológicas, mas deve incluir a preparação das pessoas que as utilizam. A formação híbrida, que combina práticas presenciais e online, tem se mostrado um caminho promissor, pois aproxima a teoria das experiências vividas no cotidiano escolar, como demonstram os estudos de caso apresentados pelos autores.

A pesquisa de Procasko e Giraffa (2022, apud Silva et al., 2024) mostra que programas de formação continuada baseados em metodologias híbridas aumentam a confiança dos docentes no uso de tecnologias digitais e fortalecem a integração desses recursos em sala de aula. Esse movimento evidencia que a gestão escolar inovadora não se limita ao aspecto organizacional, mas se estende ao desenvolvimento profissional e pedagógico, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem. A experiência relatada pelos autores reforça a importância da formação permanente como um dos pilares para a consolidação de uma educação inclusiva e digitalmente integrada.

> Em um contexto onde a cultura digital é integrada às políticas educacionais, as instituições de ensino têm a oportunidade de reestruturar suas práticas de gestão, utilizando tecnologias que facilitem a comunicação, o planejamento e a execução das atividades escolares. Essas políticas devem ser acompanhadas de programas de formação continuada para gestores e professores, garantindo que todos os envolvidos estejam preparados para utilizar as novas ferramentas de maneira eficaz. Quando bem implementadas, essas políticas podem levar a uma transformação significativa na gestão educacional, tornando-a alinhada com as demandas do século XXI" (Procasko e Giraffa, p. 36, apud Silva et al, 2024).

No campo pedagógico, Moran, Masetto e Behrens (2000; 2009) destacam que as tecnologias digitais, quando incorporadas de forma crítica e reflexiva, podem se transformar em poderosos mediadores pedagógicos. Elas oferecem novas possibilidades de interação, comunicação e construção do conhecimento, permitindo práticas mais dinâmicas e significativas. Essa perspectiva dialoga diretamente com a psicomotricidade, na medida em que favorece ambientes de aprendizagem ativos e colaborativos, nos quais o corpo, a mente e a emoção são mobilizados de forma integrada.

Papert (2007) reforça essa ideia ao argumentar que a escola precisa ser repensada na era da informática, uma vez que os recursos tecnológicos possibilitam experiências de aprendizagem mais autônomas e criativas. Para o autor, as crianças não devem ser

meramente consumidoras de tecnologia, mas criadoras de soluções e produtoras de conhecimento. Essa visão conecta-se ao tema da pesquisa, pois a psicomotricidade e as tecnologias, quando alinhadas a uma gestão escolar inovadora, podem fomentar o protagonismo dos estudantes e fortalecer práticas inclusivas.

A relevância da pesquisa também se manifesta no campo da gestão democrática, entendida como processo de participação ativa de todos os sujeitos da comunidade escolar. Procasko e Giraffa (2022) mostram que escolas que adotam plataformas digitais para ouvir alunos e famílias obtêm maior satisfação da comunidade e melhores indicadores de desempenho acadêmico. Ischkanian et al. (2025) reforçam que o uso de plataformas de ensino à distância, potencializadas por recursos de inteligência artificial, contribui para um acompanhamento mais preciso do aprendizado, permitindo que gestores e professores planejem, implementem e avaliem estratégias pedagógicas de forma personalizada. Esse modelo de gestão não apenas democratiza as decisões, mas também cria condições para que a psicomotricidade e a tecnologia sejam integradas ao cotidiano escolar de maneira eficaz, ampliando a efetividade das práticas pedagógicas e fortalecendo a inclusão e o desenvolvimento integral dos estudantes.

Livingstone (2012) acrescenta que a integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) na educação deve ser acompanhada de uma reflexão crítica sobre seus benefícios e limitações. Embora elas possam promover inovação e inclusão, há riscos relacionados à exclusão digital, ao excesso de controle ou ao uso superficial dos recursos. Nesse sentido, a gestão escolar desempenha papel crucial ao equilibrar o entusiasmo pela inovação com a responsabilidade de promover uma educação equitativa e significativa para todos os alunos.

A formação docente também ocupa lugar central nesse processo. Meneguelli (2010) afirma que o novo perfil do professor deve incluir competências digitais e capacidade de adaptação a cenários em constante transformação. Cabral e Santana (2023) enfatizam que as tecnologias emergentes oferecem recursos inovadores que ampliam as possibilidades pedagógicas, permitindo que os docentes planejem e implementem atividades que integrem tecnologia, desenvolvimento psicomotor e aprendizagem cognitiva. Assim, a gestão escolar precisa oferecer condições estruturais e pedagógicas adequadas para que os professores utilizem essas tecnologias de forma criativa, potencializando a mediação de experiências significativas.

O professor deixa de ser mero transmissor de conteúdos e assume o papel de mediador de experiências que estimulam a integralidade do desenvolvimento humano,

promovendo um aprendizado mais ativo, inclusivo e adaptado às demandas contemporâneas.

Ao relacionar gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias digitais, observa-se que o ponto de convergência entre esses campos está na promoção de uma educação inclusiva e inovadora. Enquanto a gestão escolar garante a organização e a visão estratégica, a psicomotricidade favorece o desenvolvimento integral, e as tecnologias digitais ampliam os meios de interação e aprendizagem. Essa tríade constitui um caminho promissor para a transformação da escola em um espaço mais democrático, acessível e eficaz no cumprimento de sua função social.

A psicomotricidade, ao reconhecer as diferenças individuais, e as tecnologias, ao oferecer recursos personalizados e acessíveis, tornam-se ferramentas indispensáveis na luta por equidade. Quando geridas de forma estratégica e democrática, essas práticas fortalecem a inclusão, ampliam a participação da comunidade escolar e promovem a melhoria contínua dos processos de ensino e aprendizagem.

O estudo demonstra que a articulação entre gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias digitais não é apenas uma necessidade contemporânea, mas uma oportunidade para reinventar a educação. A pesquisa revela que experiências exitosas já existem e podem ser replicadas, desde que acompanhadas de formação continuada, políticas públicas adequadas e engajamento da comunidade escolar. A investigação reafirma a positividade do tema para a realidade educacional, apontando caminhos para uma escola mais humana, democrática e inovadora.

2.3. GESTÃO DEMOCRÁTICA E TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO INSTRUMENTOS DE INCLUSÃO

A gestão escolar democrática, quando apoiada por tecnologias digitais, assume papel central na construção de ambientes educacionais participativos e transparentes. Procasko e Giraffa (2022) evidenciam que o uso de plataformas digitais para coleta de opiniões da comunidade escolar favorece a formulação de políticas educacionais mais alinhadas às necessidades dos alunos, resultando em melhorias no desempenho acadêmico e na satisfação geral. Esse modelo de gestão aproxima famílias, estudantes e professores, estimulando o diálogo e promovendo maior corresponsabilidade nas decisões escolares. Do mesmo modo, Guimarães et al. (2023) confirmam que a adoção de sistemas digitais de gestão amplia a participação e fortalece práticas democráticas, sinalizando que a tecnologia pode ser um aliado decisivo no processo de inclusão educacional.

A gestão escolar democrática apoiada por tecnologias digitais não deve ser entendida apenas como um recurso de modernização administrativa, mas sobretudo como um mecanismo de fortalecimento da cultura participativa dentro da escola.

> Procasko e Giraffa (2022) apresentam um estudo de caso sobre a eficácia de um programa de formação continuada que foi bem-sucedido em superar os desafios enfrentados pelos professores: Em um programa de formação continuada implementado em uma rede de escolas públicas, foi adotada uma abordagem híbrida, combinando sessões presenciais e atividades online. Os professores participaram de workshops interativos e tiveram acesso a uma plataforma digital onde podiam compartilhar experiências e acessar materiais de apoio. Ao final do programa, observou-se uma melhoria significativa na confiança dos professores em relação ao uso das tecnologias digitais, bem como uma maior integração dessas tecnologias nas suas práticas pedagógicas" (Procasko e Giraffa, 2022, p. 37, 38, apud Silva et al, 2024).

A utilização de plataformas digitais para a consulta e o engajamento da comunidade escolar permite que vozes antes pouco ouvidas – como a dos estudantes e das famílias – sejam incorporadas aos processos de decisão, o que reforça o caráter inclusivo e equitativo da instituição. Os dados obtidos em tempo real possibilitam uma leitura mais precisa da realidade escolar, orientando estratégias pedagógicas personalizadas, acompanhando indicadores de aprendizagem e permitindo intervenções rápidas diante de possíveis dificuldades. Trata-se de um modelo que não apenas descentraliza o poder, mas também cria condições para que a gestão seja mais próxima, transparente e comprometida com os sujeitos que compõem a vida escolar.

Do mesmo modo, a integração das tecnologias de gestão com práticas psicomotoras inclusivas potencializa a atuação da escola como espaço de desenvolvimento integral. Sistemas digitais de acompanhamento, quando articulados a atividades psicomotoras planejadas, permitem que professores e gestores identifiquem avanços e dificuldades de cada estudante, valorizando tanto a dimensão acadêmica quanto os aspectos motores, emocionais e sociais. Essa articulação confirma que a gestão democrática, ao incorporar as ferramentas digitais e considerar a psicomotricidade como eixo pedagógico, fortalece a perspectiva de uma escola inclusiva, capaz de respeitar a singularidade de cada sujeito. Ao mesmo tempo em que as tecnologias ampliam a participação coletiva e a corresponsabilidade nas decisões, elas também asseguram que as práticas pedagógicas sejam mais humanizadas, promovendo não apenas a aprendizagem formal, mas também a construção de vínculos, a autonomia e a equidade.

Aires (2019) reforça que a gestão democrática, quando apoiada por tecnologias, deve ser entendida como um processo formativo contínuo, no qual gestores e professores aprendem a lidar com a complexidade do ambiente digital e suas contradições. Esse autor destaca que a participação efetiva da comunidade escolar exige mais do que ferramentas

digitais: requer uma cultura organizacional que valorize a escuta, a colaboração e o respeito às diversidades.

A democratização via tecnologias não pode ser reduzida a uma mera burocratização dos processos de gestão, mas deve se constituir em um espaço pedagógico que fortaleça o protagonismo estudantil e familiar.

Balsamo de Mello, Freitas e Pereira (2022) acrescentam uma visão crítica ao ressaltar que a chamada Nova Gestão Pública, ao ser aplicada em contextos educacionais, pode reduzir a autonomia docente e submeter a escola a lógicas de controle excessivo. Apesar disso, os autores reconhecem que, se utilizadas de maneira ética e contextualizada, as tecnologias digitais podem oferecer instrumentos para equilibrar o controle administrativo com práticas pedagógicas emancipadoras. Essa crítica é fundamental para repensar a integração tecnológica de modo a evitar que ela reforce desigualdades ou pressões sobre os professores, garantindo que a gestão democrática mantenha sua essência inclusiva e participativa.

2.4. INTEGRAÇÃO ENTRE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INOVADORAS E PSICOMOTRICIDADE

A incorporação de tecnologias no cotidiano escolar, quando aliada à psicomotricidade, não se limita apenas ao gerenciamento administrativo, mas amplia-se para práticas pedagógicas inovadoras que consideram o desenvolvimento integral dos estudantes (Moran e Almeida, 2005; Bocconi, Kampylis & Punie, 2012). Nesse contexto, a psicomotricidade assume papel central ao conectar corpo, cognição e emoção, permitindo que os alunos aprendam de forma mais ativa e inclusiva, enquanto as tecnologias digitais oferecem ferramentas para planejar, monitorar e avaliar essas atividades de maneira estratégica.

Circuitos motores temáticos consistem em criar percursos dentro da sala de aula ou no pátio com obstáculos e desafios relacionados a conteúdos escolares. Por exemplo, cada estação pode exigir que o aluno identifique uma letra, resolva uma operação matemática ou reconheça uma cor antes de avançar. Essa atividade promove a integração entre corpo e mente, estimulando a coordenação motora, o equilíbrio e o raciocínio, ao mesmo tempo que reforça conceitos pedagógicos de maneira lúdica e significativa. (Cabral & Santana, 2023)

Jogos de equilíbrio com perguntas podem ser realizados utilizando pranchas, cordas ou trilhas demarcadas, onde os alunos devem manter a estabilidade enquanto respondem questões relacionadas à disciplina em estudo. Essa prática exige concentração,

percepção corporal e autocontrole, integrando habilidades cognitivas e motoras, além de estimular a atenção plena e a confiança dos estudantes em suas próprias capacidades. (Ischkanian et al., 2025).

Caça ao tesouro pedagógica combina exploração, movimento e aprendizagem de forma interativa. Os objetos ou pistas espalhados pelo espaço escolar podem representar conteúdos curriculares, como palavras, números ou imagens de conceitos científicos. Para encontrar cada item, os alunos devem realizar tarefas motoras, como pular, rastejar ou correr, promovendo a motricidade grossa e fina enquanto exercitam habilidades cognitivas de resolução de problemas, lógica e atenção. (Cabral & Santana, 2023)

Dança dos conceitos integra o movimento corporal com a aprendizagem de conteúdos abstratos. Os alunos podem criar gestos específicos para representar conceitos, animais, fenômenos naturais ou operações matemáticas, tornando o aprendizado mais sensorial e memorável. Além de trabalhar coordenação e ritmo, essa prática favorece a criatividade, a expressão emocional e a compreensão profunda dos conteúdos estudados. (Ischkanian et al., 2025).

Histórias corporais envolvem a narração de contos ou situações em que os alunos representam ações, personagens e emoções com o corpo. Essa atividade estimula a imaginação, a empatia e a percepção corporal, ao mesmo tempo que fortalece habilidades cognitivas relacionadas à interpretação, síntese e expressão, oferecendo uma abordagem interdisciplinar que conecta narrativa, linguagem e movimento. (Cabral & Santana, 2023)

Teatro motor permite dramatizar conteúdos escolares, unindo fala, expressão corporal e deslocamentos no espaço. Ao representar conceitos, eventos históricos ou situações científicas, os alunos experienciam o aprendizado de forma ativa e significativa. A atividade promove colaboração, planejamento, atenção e capacidade de trabalhar em grupo, além de desenvolver habilidades motoras e expressivas de maneira integrada. (Ischkanian et al., 2025).

Jogos de ritmo e sequência podem ser elaborados utilizando palmas, passos, saltos ou movimentos com objetos. Ao reproduzir sequências lógicas, os alunos exercitam memória, atenção, percepção temporal e coordenação motora, fortalecendo a ligação entre processos cognitivos e habilidades físicas. Essa prática também estimula a capacidade de concentração e de trabalhar padrões, essenciais para áreas como matemática e música. (Cabral & Santana, 2023)

Estátuas pedagógicas consistem em uma dinâmica na qual os alunos assumem posições corporais que representem conceitos, números, palavras ou elementos de estudo enquanto a música toca. Quando a música para, cada estudante explica o que está

representando, desenvolvendo consciência corporal, expressão oral, raciocínio e a capacidade de relacionar movimento com significado pedagógico. (Ischkanian et al., 2025).

Yoga educativa pode ser adaptada para abordar conteúdos escolares, utilizando posturas que representem letras, números, animais ou formas geométricas. Essa prática promove equilíbrio, flexibilidade, controle respiratório, concentração e relaxamento, ao mesmo tempo que integra aprendizado cognitivo e desenvolvimento motor de forma harmônica e inclusiva. (Cabral & Santana, 2023)

Atividades sensoriais com matemática envolvem movimentos combinados à resolução de problemas, como lançar, rolar ou organizar objetos numerados ou coloridos pelo espaço. Essa integração facilita a compreensão de conceitos abstratos, fortalece habilidades motoras finas e grossas e promove a interação entre raciocínio lógico, percepção sensorial e ação física. (Ischkanian et al., 2025).

Jogos de coordenação e alfabetização podem ser realizados com bolas ou objetos manipuláveis, em que os alunos devem lançá-los, pegar ou reorganizá-los enquanto formam letras, palavras ou conceitos estudados. Essas atividades trabalham motricidade fina, coordenação olho-mão, atenção e memória, tornando o aprendizado lúdico, ativo e significativo. (Cabral & Santana, 2023)

Circuitos digitais interativos utilizam aplicativos, sensores ou plataformas que incentivam movimentos corporais integrados a atividades cognitivas. Recursos como Kinect ou tablets interativos permitem que os alunos aprendam conteúdos enquanto realizam gestos, saltos ou deslocamentos, promovendo engajamento, estímulo físico e participação ativa no processo educativo. (Ischkanian et al., 2025).

Brincadeiras de classificação e movimento consistem em organizar objetos ou elementos (como cores, formas ou números) espalhados pelo espaço enquanto os alunos caminham, pulam ou rastejam até o item correto. Essa atividade combina habilidades motoras, atenção, percepção visual e lógica, promovendo integração entre aprendizado acadêmico e experiência corporal. (Cabral & Santana, 2023)

Teatro de sombras motor envolve criar narrativas usando luzes e projeções, em que os alunos movimentam o corpo para dar vida a personagens ou objetos. Essa prática desenvolve coordenação motora, criatividade, expressão corporal e compreensão espacial, permitindo a associação entre linguagem visual, narrativa e movimento. (Ischkanian et al., 2025).

Corrida de conhecimentos pode ser organizada em equipes, nas quais cada avanço depende da resolução de desafios cognitivos. Enquanto se deslocam pelo percurso,

os alunos devem responder perguntas ou resolver atividades, promovendo trabalho em grupo, raciocínio rápido, resistência física e engajamento com conteúdos pedagógicos de maneira divertida e dinâmica. (Cabral & Santana, 2023)

Jogos cooperativos com regras cognitivas incluem atividades como "passa a bola resolvendo o desafio", em que cada estudante precisa realizar um movimento específico e responder a uma pergunta antes de passar o objeto. Essas dinâmicas estimulam cooperação, tomada de decisão, pensamento crítico e habilidades motoras, fortalecendo integração social e aprendizagem ativa. (Ischkanian et al., 2025).

Movimento das emoções propõe relacionar gestos, posturas e deslocamentos a sentimentos ou conceitos de estudos socioemocionais. Os alunos representam alegria, medo, tristeza ou conceitos abstratos com o corpo, promovendo consciência emocional, percepção corporal, empatia e integração de conteúdos afetivos com desenvolvimento motor. (Cabral & Santana, 2023)

Pintura corporal ou coletiva envolve criar desenhos, letras ou formas pedagógicas utilizando o corpo ou pincéis grandes, em que os movimentos dos braços e mãos se transformam em aprendizado sensorial e cognitivo. Essa prática integra coordenação, criatividade, expressão e aquisição de conhecimento de maneira lúdica e inclusiva. (Ischkanian et al., 2025).

Exploração do espaço com mapas motores consiste em organizar o ambiente escolar com zonas ou trilhas que representem diferentes conteúdos pedagógicos. Os alunos devem se deslocar pelo mapa realizando atividades cognitivas em cada estação, promovendo orientação espacial, raciocínio lógico, percepção corporal e aprendizagem ativa. (Cabral & Santana, 2023)

Jogos de atenção e memória motora podem envolver sequências de movimentos que os estudantes precisam reproduzir em ordem correta, integrando letras, números ou símbolos. Essa prática desenvolve memória, concentração, coordenação motora e capacidade de integração entre corpo e mente, reforçando conceitos pedagógicos de forma dinâmica. (Ischkanian et al., 2025).

Quando essas práticas pedagógicas são integradas a uma gestão democrática apoiada por plataformas digitais**,** observa-se um impacto positivo direto na qualidade educacional. Procasko e Giraffa (2022, apud Silva et al., 2024) demonstram que escolas que adotaram modelos participativos de gestão, com coleta de sugestões e opiniões da comunidade escolar, registraram aumento significativo na satisfação de alunos e pais, bem como melhoria no desempenho acadêmico.

A gestão democrática, aliada ao uso das tecnologias, vai além de um simples aperfeiçoamento administrativo, configurando-se como um verdadeiro mecanismo de inclusão e participação. Ao incorporar plataformas digitais, aplicativos de comunicação e sistemas de acompanhamento de dados, os gestores conseguem mapear com precisão as necessidades individuais e coletivas dos estudantes, identificar lacunas de aprendizagem e avaliar de forma contínua os resultados das ações pedagógicas. Essa integração promove um ambiente escolar em que todos os atores — professores, alunos, famílias e comunidade — têm voz nas decisões, favorecendo o diálogo constante, a corresponsabilidade e o engajamento coletivo. Além disso, o uso consciente das tecnologias facilita a personalização do ensino, permitindo que estratégias e recursos sejam ajustados de acordo com os diferentes ritmos de aprendizagem e estilos cognitivos, promovendo equidade. Assim, a gestão democrática associada às ferramentas digitais transforma a escola em um espaço inclusivo, transparente e inovador, capaz de articular de forma harmônica a dimensão pedagógica, social e emocional, fortalecendo o desenvolvimento integral dos estudantes e consolidando a educação como instrumento de justiça social e participação comunitária.

> Procasko e Giraffa (2022) ilustra os impactos positivos da gestão democrática na qualidade educacional: Em uma escola que adotou a gestão democrática com o apoio de tecnologias digitais, observou-se um aumento significativo na satisfação dos alunos e dos pais com o ensino oferecido. As plataformas digitais foram utilizadas para coletar sugestões e opiniões da comunidade escolar, que foram consideradas na formulação de políticas e na melhoria dos processos pedagógicos. Como resultado, a escola conseguiu adaptar-se às necessidades dos alunos, melhorando o desempenho acadêmico e a satisfação geral com o ensino" (Procasko e Giraffa, 2022, p. 37, apud Silva et al, 2024).

A articulação entre tecnologias digitais, práticas psicomotoras e gestão democrática não apenas fortalece a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral, como também cria condições para que a escola funcione de maneira mais participativa, transparente e adaptada às demandas contemporâneas. A integração desses elementos evidencia que a inovação pedagógica e a gestão participativa caminham lado a lado, promovendo a educação inclusiva de forma efetiva.

Chaves e Setzer (2006) oferecem um contraponto relevante ao apontar os riscos de se adotar as tecnologias digitais de maneira acrítica nas escolas. Para eles, é essencial refletir sobre o papel pedagógico das ferramentas antes de implementá-las, evitando que a tecnologia seja tratada como um fim em si mesma.

No campo da psicomotricidade, esse alerta torna-se ainda mais pertinente, pois o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças depende de experiências práticas, jogos e interações corporais que não podem ser substituídas integralmente por dispositivos digitais.

Nesse cenário, a gestão escolar deve buscar um equilíbrio entre atividades tecnológicas e psicomotoras, reconhecendo o valor de ambas para o processo inclusivo.

Junior (2020) acrescenta a perspectiva da cibercultura, ressaltando que as escolas do século XXI já estão inseridas em um ecossistema onde a tecnologia faz parte da vida cotidiana dos estudantes. Isso significa que a psicomotricidade também pode dialogar com esse ambiente, utilizando recursos digitais para ampliar estímulos cognitivos e motores.

A incorporação de jogos digitais interativos, plataformas gamificadas e recursos de realidade aumentada, quando orientados pedagogicamente, pode fortalecer o engajamento dos alunos, sem abrir mão das atividades físicas presenciais. A gestão escolar, nesse caso, precisa atuar estrategicamente para articular as potencialidades da cibercultura às práticas psicomotoras, assegurando um olhar inclusivo e integrador.

2.5. ATIVIDADES PRÁTICAS: INTEGRAÇÃO DE PSICOMOTRICIDADE E TECNOLOGIAS PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA

"Atividades Práticas: Integração de Psicomotricidade e Tecnologias para a Educação Inclusiva" evidencia a relevância de abordar a educação de forma interdisciplinar, considerando não apenas os conteúdos formais, mas também os aspectos motores, emocionais e tecnológicos que influenciam a aprendizagem. A psicomotricidade contribui para o desenvolvimento integral do estudante, promovendo coordenação, percepção espacial, equilíbrio, criatividade e expressão corporal, enquanto as tecnologias educacionais ampliam possibilidades pedagógicas, favorecem a personalização do ensino e fortalecem a comunicação entre todos os atores da comunidade escolar (Cabral & Santana, 2023; Chaves & Setzer, 2006). Essa integração permite que a escola se torne um espaço inclusivo e democrático, capaz de atender às diferentes necessidades de aprendizagem e estilos cognitivos presentes na diversidade de sua população estudantil.

Trabalhar de forma interdisciplinar nesse contexto é fundamental para que os processos educativos deixem de ser fragmentados e ganhem coerência em múltiplas dimensões do desenvolvimento humano. A integração entre práticas psicomotoras e o uso de tecnologias digitais permite unir teoria e prática, corpo e mente, aprendizagem cognitiva e socioemocional, favorecendo experiências de ensino mais significativas. Conforme evidenciam Guimarães et al. (2023), ambientes digitais bem estruturados, aliados à gestão participativa, potencializam a inclusão, promovem corresponsabilidade e estimulam o engajamento ativo de estudantes, professores e famílias, reforçando que o aprendizado é um processo coletivo e dinâmico.

A psicomotricidade, quando aliada à tecnologia, permite a criação de atividades inovadoras que tornam o ensino mais interativo e acessível. Por exemplo, jogos digitais que estimulam movimentos corporais ou plataformas que acompanham o desempenho em atividades motoras oferecem aos professores instrumentos para monitorar a evolução de cada aluno, adaptando estratégias pedagógicas às necessidades individuais (Ischkanian et al., 2025). Essa abordagem evidencia que a aprendizagem não se limita ao cognitivo, mas se expande para dimensões emocionais, sociais e físicas, promovendo uma educação inclusiva de fato.

A criatividade, força de vontade inovadora, aliadas a tecnologia que atua como mediadora do conhecimento, proporcionando feedback imediato, recursos adaptativos e oportunidades de experimentação que fortalecem a autonomia do estudante. Neste contexto a autora desenvolveu em sua pesquisa um conjunto de atividades práticas de integração de psicomotricidade e tecnologias para a educação inclusiva

Circuitos motores digitais: Criar um percurso com obstáculos *no pátio ou na sala, onde cada estação apresenta uma atividade digital, como quiz, jogos educativos ou vídeos interativos. Os alunos devem completar desafios físicos, como saltos ou rastejos, antes de avançar para a próxima etapa. Essa prática desenvolve coordenação motora, percepção espacial e engajamento com conteúdos digitais. (Ischkanian et al., 2025).*

Jogos de equilíbrio interativos: Utilizar plataformas digitais ou aplicativos que indiquem movimentos específicos enquanto os alunos atravessam pranchas, cordas ou trilhas de equilíbrio. Durante o percurso, os estudantes respondem perguntas ou completam tarefas cognitivas exibidas na tela, fortalecendo equilíbrio, concentração e raciocínio lógico. (Cabral & Santana, 2023)

Caça ao tesouro digital: Espalhar QR Codes ou objetos interativos pelo ambiente escolar. Cada código contém instruções ou perguntas relacionadas a conteúdos pedagógicos. Para encontrar o próximo ponto, os alunos devem realizar movimentos psicomotores, como correr, saltar ou se abaixar, promovendo coordenação e aprendizagem ativa. (Ischkanian et al., 2025).

Dança dos conceitos: Combinar movimentos corporais com conceitos aprendidos em sala. Os alunos dançam seguindo instruções de aplicativos ou vídeos educativos, associando gestos a letras, números, animais ou fenômenos científicos, integrando ritmo, criatividade e memorização. (Cabral & Santana, 2023)

Histórias corporais digitais: Durante a narração de uma história projetada em um tablet ou quadro digital, os alunos representam com gestos e movimentos corporais

ações ou personagens, estimulando expressão corporal, compreensão narrativa e atenção. (Ischkanian et al., 2025).

Teatro motor com tecnologia: Utilizando vídeos, imagens ou músicas digitais, os alunos dramatizam conteúdos pedagógicos, como eventos históricos ou fenômenos científicos, enquanto se deslocam e interagem no espaço, integrando motricidade, criatividade e aprendizagem contextualizada. (Ischkanian et al., 2025).

Jogos de ritmo e sequência digital: Aplicativos ou softwares apresentam padrões de movimentos que os alunos devem reproduzir com palmas, passos ou saltos, trabalhando coordenação motora, memória sequencial e percepção temporal de forma lúdica. (Cabral & Santana, 2023)

Estátuas pedagógicas digitais: Os alunos se movimentam enquanto uma música ou instrução digital toca. Quando o sinal para, cada estudante assume uma posição corporal que represente conceitos, letras ou números aprendidos, fortalecendo expressão corporal, atenção e associação cognitiva. (Ischkanian et al., 2025).

Yoga educativa tecnológica: Posturas de yoga são ensinadas via vídeo ou aplicativo interativo, com cada movimento representando letras, formas geométricas ou animais. A prática promove equilíbrio, flexibilidade, concentração e integração entre corpo, mente e aprendizagem. (Cabral & Santana, 2023)

Atividades sensoriais com matemática digital: Utilizar tablets ou quadros digitais para apresentar operações matemáticas enquanto os alunos realizam movimentos como lançar, rolar ou organizar objetos pelo espaço, estimulando coordenação motora, raciocínio lógico e percepção sensorial. (Ischkanian et al., 2025).

Jogos de coordenação e alfabetização tecnológica: Aplicativos de alfabetização combinam manipulação de letras ou palavras com movimentos corporais, como saltar para selecionar a letra correta, promovendo motricidade fina, coordenação olho-mão e aprendizagem interativa. (Cabral & Santana, 2023)

Circuitos digitais interativos: Sensores, tablets ou aplicativos como Kinect incentivam os alunos a executar movimentos que correspondem a respostas a desafios cognitivos. A prática integra tecnologia, movimento corporal e raciocínio lógico, promovendo engajamento ativo. (Ischkanian et al., 2025).

Brincadeiras de classificação e movimento com tecnologia: Objetos físicos ou digitais espalhados pelo espaço são classificados pelos alunos enquanto se deslocam, pulam ou rastejam até a estação correta. Essa atividade combina percepção visual, raciocínio lógico e motricidade. (Cabral & Santana, 2023)

Teatro de sombras digital: Projeções digitais de luz e imagens orientam os alunos a criar movimentos e sombras corporais que representam conteúdos pedagógicos, fortalecendo coordenação motora, criatividade e compreensão espacial. (Ischkanian et al., 2025).

Corrida de conhecimentos tecnológica: Dividir a turma em equipes; cada etapa exige a resolução de um desafio apresentado em plataforma digital antes que o aluno avance no percurso motor, estimulando raciocínio rápido, cooperação e habilidades físicas. (Cabral & Santana, 2023)

Jogos cooperativos digitais: Atividades como "passa o tablet resolvendo o desafio" incentivam que cada aluno realize um movimento específico e resolva uma tarefa digital antes de passar para o próximo, promovendo colaboração, motricidade e pensamento crítico. (Ischkanian et al., 2025).

Movimento das emoções digital: Aplicativos ou vídeos apresentam emoções ou situações; os alunos devem representar corporalmente o que visualizam, desenvolvendo consciência emocional, empatia e percepção corporal, integradas ao aprendizado digital. (Cabral & Santana, 2023)

Pintura corporal e tecnológica: Utilizando quadros digitais ou aplicativos de desenho junto a atividades de pintura corporal, os alunos expressam conceitos pedagógicos através de movimentos corporais amplos, promovendo criatividade, coordenação e compreensão de conteúdos. (Ischkanian et al., 2025).

Exploração do espaço com mapas motores digitais: Mapas interativos projetados em telas ou tablets indicam trajetos que os alunos devem seguir, realizando movimentos específicos e atividades cognitivas em cada estação, integrando orientação espacial, motricidade e raciocínio lógico. (Cabral & Santana, 2023)

Jogos de atenção e memória motora digital: Aplicativos apresentam sequências de movimentos e desafios cognitivos que os alunos devem reproduzir corretamente, desenvolvendo memória, concentração, coordenação e integração entre aprendizado físico e digital. (Ischkanian et al., 2025).

A interdisciplinaridade nesse contexto também fortalece a capacidade da escola de enfrentar os desafios contemporâneos da educação, como a diversidade de ritmos, estilos e condições de aprendizagem (Guimarães et al., 2023; Cabral & Santana, 2023). Ao articular psicomotricidade, tecnologia e gestão participativa, a escola promove equidade, valorizando a singularidade de cada aluno e garantindo que todos tenham acesso a oportunidades de desenvolvimento integral. Essa perspectiva reforça o papel da escola

como agente de transformação social, capaz de formar sujeitos críticos, autônomos e preparados para interagir com um mundo cada vez mais complexo e tecnológico.

A construção de atividades práticas integrando psicomotricidade e tecnologias digitais deve ser compreendida como uma estratégia pedagógica estratégica e inclusiva, além de desenvolver habilidades motoras e cognitivas, essas práticas estimulam a criatividade, a colaboração, o pensamento crítico e a participação ativa de todos os estudantes.

Tabela 2: Objetivo pedagógico, faixa etária, tipo de movimento e tecnologia utilizada, pronta para aplicação prática.

Atividade	Objetivo Pedagógico	Faixa Etária	Tipo de Movimento	Tecnologia Utilizada
Circuitos motores digitais	Desenvolver coordenação motora, percepção espacial e engajamento com conteúdos digitais	5 a 12 anos	Saltos, rastejos, deslocamentos	Tablets, quizzes, vídeos educativos
Jogos de equilíbrio interativos	Fortalecer equilíbrio, concentração e raciocínio lógico	6 a 12 anos	Andar sobre prancha, corda ou trilha	Aplicativos ou sensores interativos
Caça ao tesouro digital	Promover aprendizagem ativa e coordenação motora	5 a 14 anos	Correr, saltar, abaixar	QR Codes, apps educativos
Dança dos conceitos	Integrar ritmo, criatividade e memorização de conceitos	5 a 12 anos	Movimentos corporais variados	Vídeos ou apps de instruções de dança
Histórias corporais digitais	Estimular expressão corporal e compreensão narrativa	5 a 12 anos	Gestos e movimentos de personagens	Tablets ou quadro digital
Teatro motor com tecnologia	Desenvolver criatividade, motricidade e aprendizagem contextualizada	7 a 14 anos	Deslocamentos, gestos, dramatização	Vídeos, imagens, músicas digitais
Jogos de ritmo e sequência digital	Trabalhar memória sequencial, percepção temporal e coordenação	6 a 12 anos	Palmas, passos, saltos	Softwares educativos, apps de ritmo
Estátuas pedagógicas digitais	Reforçar atenção, expressão corporal e associação cognitiva	5 a 12 anos	Posturas corporais	Música digital, instruções em app
Yoga educativa tecnológica	Promover equilíbrio, flexibilidade e integração mente-corpo	6 a 14 anos	Posturas de yoga	Apps interativos ou vídeos

Atividades sensoriais com matemática digital	Desenvolver coordenação motora e raciocínio lógico	6 a 12 anos	Lançar, rolar, organizar objetos	Tablets, quadros digitais
Jogos de coordenação e alfabetização tecnológica	Integrar motricidade fina, coordenação olho-mão e aprendizagem	5 a 10 anos	Saltos, manipulação de letras	Apps educativos de alfabetização
Circuitos digitais interativos	Estimular engajamento ativo e raciocínio lógico	7 a 14 anos	Movimentos corporais variados	Kinect, sensores, tablets
Brincadeiras de classificação e movimento com tecnologia	Desenvolver percepção visual, raciocínio lógico e motricidade	5 a 12 anos	Caminhar, saltar, rastejar	Objetos digitais ou físicos, apps educativos
Teatro de sombras digital	Trabalhar criatividade, coordenação motora e compreensão espacial	6 a 12 anos	Movimentos corporais amplos	Projetores, aplicativos de sombras
Corrida de conhecimentos tecnológica	Estimular raciocínio rápido, cooperação e habilidades físicas	7 a 14 anos	Correr, deslocamentos	Plataformas digitais com desafios
Jogos cooperativos digitais	Desenvolver colaboração, motricidade e pensamento crítico	6 a 12 anos	Movimentos corporais variados	Tablets, apps educativos
Movimento das emoções digital	Promover consciência emocional, empatia e percepção corporal	5 a 12 anos	Gestos e posturas corporais	Vídeos ou aplicativos de emoções
Pintura corporal e tecnológica	Integrar criatividade, coordenação e compreensão de conteúdos	5 a 12 anos	Movimentos amplos dos braços e mãos	Apps de desenho, tablets
Exploração do espaço com mapas motores digitais	Desenvolver orientação espacial, motricidade e raciocínio lógico	6 a 14 anos	Deslocamentos, gestos	Mapas interativos em tablets ou quadros digitais
Jogos de atenção e memória motora digital	Trabalhar memória, concentração e integração corpo-mente	5 a 12 anos	Sequência de movimentos	Aplicativos educativos de memória e coordenação

Fonte: Fabiane Bandeira Viana, 2025.

A articulação interdisciplinar proposta na pesquisa fortalece a educação como um processo holístico, permitindo que o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional caminhe de forma integrada (Ischkanian et al., 2025). As atividades práticas apresentadas na tabela, como os circuitos motores digitais, exemplificam essa integração ao combinar deslocamentos físicos com desafios cognitivos mediados por plataformas digitais. Ao percorrer obstáculos e resolver tarefas em tablets ou aplicativos, os estudantes exercitam

simultaneamente percepção espacial, coordenação motora e raciocínio lógico, consolidando o aprendizado em múltiplas dimensões.

Jogos de equilíbrio interativos reforçam a ideia de que o corpo é um mediador do conhecimento, permitindo que os alunos vivenciem conceitos de forma concreta (Cabral & Santana, 2023). A utilização de aplicativos ou sensores digitais durante a prática promove feedback imediato, auxiliando o professor a identificar dificuldades motoras ou cognitivas e a planejar intervenções pedagógicas individualizadas. Esse tipo de atividade demonstra como a psicomotricidade aliada à tecnologia contribui para a inclusão, oferecendo suporte a estudantes com diferentes ritmos de aprendizagem e necessidades específicas.

A caça ao tesouro digital evidencia o potencial de combinar movimento, exploração e resolução de problemas. Ao buscar QR Codes ou objetos interativos espalhados pelo ambiente, os alunos se deslocam, saltam e se abaixam enquanto aplicam conhecimentos de forma contextualizada. Essa prática integra aprendizagem ativa, estímulo físico e uso da tecnologia, favorecendo a autonomia, o engajamento e a participação ativa de todos os estudantes, reforçando o papel da escola como espaço de equidade e inclusão.

Dança dos conceitos e histórias corporais digitais promovem simultaneamente expressão corporal e construção de significado. Ao associar gestos, movimentos e representações digitais a conceitos pedagógicos, os alunos internalizam conteúdos de forma mais significativa, enquanto desenvolvem criatividade, coordenação e habilidades socioemocionais (Ischkanian et al., 2025). A tecnologia atua como mediadora, oferecendo instruções interativas e recursos visuais que facilitam a compreensão e garantem que todos possam participar de maneira inclusiva, independentemente de suas condições iniciais de aprendizagem.

Atividades como teatro motor com tecnologia e jogos de ritmo e sequência digital demonstram a integração de múltiplas inteligências. Os estudantes articulam deslocamentos corporais, gestos expressivos e resolução de tarefas cognitivas, consolidando a aprendizagem de forma lúdica e dinâmica. Essas práticas promovem colaboração, planejamento, atenção e memória sequencial, evidenciando que a psicomotricidade e a tecnologia, quando combinadas, ampliam significativamente a eficácia pedagógica e a inclusão de todos os alunos.

Práticas como yoga educativa tecnológica e atividades sensoriais com matemática digital reforçam o desenvolvimento integral (Ischkanian et al., 2025). A realização de posturas e movimentos coordenados enquanto interagem com recursos digitais permite que os alunos associem percepção corporal, equilíbrio e raciocínio lógico. Esse tipo de

abordagem garante que conceitos abstratos sejam vivenciados de forma concreta, favorecendo a aprendizagem significativa e a participação de estudantes com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem, promovendo equidade e inclusão.

Jogos de coordenação e alfabetização tecnológica, circuitos digitais interativos e brincadeiras de classificação com tecnologia demonstram que a interdisciplinaridade pode ser aplicada em múltiplos contextos curriculares (Ischkanian et al., 2025). Ao integrar movimento, manipulação de objetos, resolução de desafios digitais e interação coletiva, os alunos desenvolvem habilidades cognitivas, motoras e sociais simultaneamente. A tecnologia não substitui a ação física, mas a potencializa, oferecendo feedback, recursos adaptativos e estímulo à participação de todos, inclusive daqueles que apresentam maiores desafios de aprendizagem.

Atividades expressivas, como teatro de sombras digital, corrida de conhecimentos tecnológica, jogos cooperativos digitais, movimento das emoções digital e pintura corporal e tecnológica, mostram que a articulação entre psicomotricidade e tecnologia favorece não apenas o aprendizado cognitivo, mas também o desenvolvimento socioemocional e a criatividade (Ischkanian et al., 2025). Os alunos aprendem a trabalhar em equipe, expressar sentimentos, resolver problemas de forma colaborativa e interagir com diferentes linguagens, promovendo inclusão real e garantindo que a escola seja um espaço de reconhecimento das singularidades individuais.

A exploração do espaço com mapas motores digitais e jogos de atenção e memória motora digital evidencia que a integração entre movimento, tecnologia e cognição é essencial para a educação contemporânea. Essas práticas permitem experiências de aprendizagem diversificadas e adaptadas a diferentes perfis de estudantes, fortalecendo autonomia, engajamento e inclusão. A articulação interdisciplinar consolida o papel da escola como espaço de transformação social, promovendo desenvolvimento humano integral, equidade e inovação pedagógica.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A integração entre gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias digitais mostra-se como uma estratégia inovadora e transformadora para a educação contemporânea. Ao combinar práticas administrativas eficientes, metodologias pedagógicas ativas e ferramentas digitais, é possível criar um ambiente escolar mais organizado, dinâmico e inclusivo. Essa articulação favorece não apenas o acompanhamento do desempenho acadêmico, mas também a personalização das ações educativas, permitindo que cada

estudante tenha suas necessidades atendidas de forma integral e respeitosa. A presença das tecnologias como suporte às práticas psicomotoras e à gestão democrática potencializa o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e motoras, consolidando uma educação centrada no aluno.

O desenvolvimento da psicomotricidade no contexto escolar amplia a compreensão do corpo, da mente e das emoções como elementos interdependentes do aprendizado. Quando planejadas e monitoradas de forma estratégica, as atividades psicomotoras promovem a autonomia, a criatividade e a capacidade de resolução de problemas dos estudantes. Aliadas às tecnologias digitais, essas práticas ganham um caráter interativo e motivador, oferecendo recursos que estimulam a participação ativa, o engajamento e o prazer em aprender. A integração dessas dimensões contribui para a formação de indivíduos mais equilibrados, confiantes e preparados para lidar com os desafios acadêmicos e sociais.

A gestão escolar, ao incorporar ferramentas digitais, se torna mais transparente, eficiente e participativa, fortalecendo a comunicação entre professores, alunos, famílias e comunidade. Essa abertura ao diálogo possibilita uma tomada de decisão mais informada e colaborativa, onde cada integrante da escola se sente parte do processo educativo. A tecnologia permite acompanhar de forma contínua os resultados das práticas pedagógicas, promovendo ajustes e melhorias constantes que refletem diretamente na qualidade do ensino e na satisfação dos estudantes. A gestão estratégica, alinhada às demandas contemporâneas, é, portanto, um pilar essencial para o sucesso da integração entre psicomotricidade e inovação tecnológica.

A articulação entre os três eixos — gestão escolar, psicomotricidade e tecnologias — cria oportunidades para uma educação mais inclusiva e equitativa, capaz de atender à diversidade presente nas salas de aula. Ao valorizar cada estudante em sua singularidade, essa abordagem contribui para reduzir desigualdades e promove um aprendizado mais significativo. A escola deixa de ser apenas um espaço de transmissão de conteúdos e se torna um ambiente de desenvolvimento integral, onde os aspectos cognitivos, emocionais e motores são contemplados de maneira harmoniosa. Essa perspectiva reforça a importância de políticas educacionais e práticas pedagógicas que considerem a integração desses elementos como estratégia central para o sucesso escolar.

A convergência entre inovação tecnológica, psicomotricidade e gestão participativa evidencia o potencial transformador da educação quando abordada de forma integrada. Essa abordagem promove não apenas melhorias nos indicadores acadêmicos, mas também a construção de um ambiente escolar mais humano, colaborativo e inclusivo.

Os estudantes se tornam protagonistas de sua aprendizagem, os professores ampliam suas possibilidades pedagógicas e a comunidade escolar se engaja ativamente no processo educativo. O olhar integrado para a educação inclusiva demonstra que é possível aliar eficiência, inovação e cuidado com o desenvolvimento integral, oferecendo uma educação de qualidade que prepara os alunos para os desafios do século XXI.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B.; MORAN, J. M. (Org.). **Integração das Tecnologias na Educação.** Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2005. (Salto para o Futuro).

AIRES, C. J. **Gestão democrática e tecnologias-experiência de um percurso formativo.** *A Educação no Brasil e no Mundo: Avanços, Limites e Contradições*, p. 176, 2019.

ALONSO, C. A. **Internet no Brasil – alguns dos desafios a enfrentar.** *Informática Pública*, v. 4, n. 2, p. 169-184, 2002.

BALSAMO DE MELLO, M.; FREITAS, C. C.; PEREIRA, R. S. da. **A outra face da era digital: Nova Gestão Pública e controle do trabalho docente.** *Retratos da Escola*. v. 16, n. 36, p. 899–916, 2022. DOI: 10.22420/rde.v16i36.1642.

BOCCONI, S.; KAMPYLIS, P.; PUNIE, Y. **Innovating teaching and learning practices: Key elements for developing creative classrooms in Europe.** *eLearning Papers*, n. 30, p. 1-13, 2012.

CABRAL, Gladys Nogueira; SANTANA, Aline Canuto de Abreu. **Tecnologias emergentes em educação: contribuições gerais**. Itapiranga: Schreiben, 2023. 151 p. e-book. E-book no formato PDF. EISBN: 978-65-5440-184-5. DOI: 10.29327/5322997. Disponível em: https://www.academia.edu/109903285/Tecnologias_Emergentes_Em_Educa%C3%A7%C3%A3o_Contribui%C3%A7%C3%B5es_Gerais. Acesso em: 30 set. 2025.

CHAVES, E. O. C.; SETZER, V. W. **O uso de computadores em escolas: fundamentos e críticas.** São Paulo: Scipione, 2006.

GUIMARÃES, U. A. et al. **Uma gestão participativa em ambientes digitais na educação contemporânea.** *RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar*, v. 4, n. 12, p. e4124371, 2023. DOI: 10.47820/recima21.v4i12.4371.

ISCHKANIAN, Simone Helen; CABRAL, Gladys Nogueira; FERREIRA, Juliana Balta; ISCHKANIAN, Sandro Garabed; CARVALHO, Gabriel Nascimento de; CARVALHO, Silvana Nascimento de. **Redefinindo o papel das plataformas de ensino à distância: inteligência artificial e o impacto das tecnologias de ensino da graduação ao doutorado**. Disponível em: https://www.academia.edu/126882294/REDEFININDO_O_PAPEL_DAS_PLATAFORMAS_DE_ENSINO_%C3%80_DIST%C3%82NCIA. Acesso em: 30 set. 2025.

JUNIOR, I. de F. V. **Reflexões sobre cibercultura e educação.** *Revista Brasileira de Desenvolvimento*, v. 8, p. 59659–59663, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n8-396.

KARLING, A. A. **A didática necessária.** São Paulo: Ibrasa, 2010.

KEMCZINSKI, A.; COSTA, I. A.; WEHRMEISTER, M. A.; HOUNSELL, M. S.; VAHLDICK, A. **Metodologia para construção de objetos de aprendizagem interativos.** Joinville – SC: UDESC, 2012.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo: Atlas, 2003.

LIVINGSTONE, S. **Critical reflections on the benefits of ICT in education.** *Oxford Review of Education*, v. 38, n. 1, p. 9-24, 2012.

MENEGUELLI, F. **O novo perfil do professor: usar as novas tecnologias.** *Nova Escola*, São Paulo, ano XXV, n. 236, out. 2010.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A**. Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas: Papirus, 2000.

MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** 16. ed. Campinas: Papirus, 2009.

PAPERT, S. M. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

PROCASKO, J. C. S. R.; GIRAFFA, L. M. M. **A gestão de instituições educacionais em tempos de cibercultura.** *Militância Política e Teórico-Científica da Educação no Brasil 4*, 2020.

PROCASKO, J. C. S. R.; GIRAFFA, L. M. M. **Gestão inovadora no contexto da cultura digital: reflexões a partir de múltiplos olhares.** *Acta Scientiarum. Education*, v. 44, n. 1, p. e54333, 6 jun. 2022.

SANCHO, J. M.; HERNANDEZ, F. et al. **Tecnologias para transformar a educação.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

SANTOS, G. A.; RISSOLI, V. R. V. **Benefícios no uso de um assistente inteligente no ensino-aprendizagem de programação computacional.** Brasília: UnB. Universidade de Brasília, 2011.

SILVA, J. C. da; SANTOS, A. C. dos; NASCIMENTO, C. H.; TANAKA, R. A.; SILVA, T. P. A. da; OLIVEIRA, T. L. de. **Gestão de instituições educacionais na era digital: práticas inovadoras e ferramentas de gestão.** In: *Educação, gestão, inclusão e tecnologias digitais: transformações e perspectivas*. 1. ed. São Paulo: EBPCA, 2024. p. 230.

TEIXEIRA, A. C. **Inclusão digital: novas perspectivas para a informática educativa.** Ijuí: Unijuí, 2010.

E-BOOK - 2025